

深刻な業界不況の続く中でのAMショーで

出展社は最大限努力

業界関係者入場は2日間で延べ約29,800人



上の写真はナムコの小間で、音楽ゲーム「ウンジャマ・ラミー」や新ガンゲーム「クライシスゾーン」などの展示部分とステージ

AMショーで初めて

違法出品を黙認

電取法違反の電気乗物で

今回のAMショーには、「電気乗物」に該当する電気用品取締法違反で、ことが確定したが、ショー出展規定にも違反する出品があったが、その事実を認識しながら撤去しないという例が初めてあった。スペインのファルガス・インダストリーズ社が出品した定置型乗物車など、これは甲種電気用品として残されている

出展予定の

新声社が破産へ

NMKは銀行取引停止に

民間の信用調査機関に事業停止し、自己破産を申請する準備に入った。関連会社は、新声社(東)申請の準備に入った。関連会社は、新声社(東)申請の準備に入った。関連会社は、新声社(東)申請の準備に入った。

JAMMA/JAPAE
A共催による第37回AM
ショーが九月九・十二日
東京・有明の東京ビッグ
サイトで開催され、七十
八社(七十九社のうち一
社が当日出展を取りやめ
た)が出展し、AM機お
よび関連製品などを多数
出品した。

会期中の入場者数は事務局によると、延べ四万八千八百三十三人(報道関係を除く)で、前回に比べ一・三%減少した。前回は前半二日間の「招待日」については、招待券のバーコードにより実質入場者数と再入場者数を区別して集計していたが、今回はこれを区別せず入口で再入場者も含め入場した人を係員が数えて集計した。なお一般公開日は前回同様、入場券による実質入場者数となっている。

初日の「特別招待日」は延べ一万二千六百九十人(前回一万二千七百七十七人)、二日目の「招待日」は一万七千三百四十四人(前回一万五千八百四十八人)で、前半二日間は前回より六・四%増加した。後半二日間の一般公開(有料)は計一万八千

人(同、同)も事業停止しており、三社合計で止めて約二十五億と見られている。

新声社は七一年設立の出版社で、八五年ごろからゲーム機「ブレイヤー」向けの雑誌「ゲームマスター」を発行。ピーク時の九六年三月期で売上高が四十六億八千六百万円となり、同年十月には借金四億四千万円を投じて本社ビルを完成させた。これら雑誌は不正年社長)が二回目不渡

左の写真はカプコンの小間で「ナオミ」基板使用「スポン」を同ゲームキャラの大きな人形のディスプレイとともにアピールした部分。



下はタイトーの小間で「スーパーロボット大戦」を大画面型テレビで展示した部分のようす。



九百八十九人(同二万一千四百二十八人)で、一入場者数は前回に比べ一・四%減少した。なおこれらには出展社カードを持たない出展社の社員も含まれている。

今回は入場者数が減少した上、展示小間が減り、その分通路を広くとったため、従来のような混雑はほとんど見られなかった。しかし一方で、前回から三種類に増えた招待券方式、メダルゲーム機

振に転じ、九九年三月期には売上高二十七億三千百万円と縮小していた。

関連会社のマルゲスはゲームグッズなどの小売業、ゲーム場オペレーターで九五年七月設立。新声パブリッシングは出版物の企画、デザイン会社。また、前号既報の㈱エヌエムケイ(NMK)は、二回目に銀行取引停止となった。負債約六億円。

ジャレコ、セガ社が新作を出品し、キーボードやマウスなど楽器の種類が広がる傾向を見せ、またカラオケと併用したもので紹介された。

その他アーケードゲーム機はブライズマシンが中心だが、例年に比べ新作が少なく、往年のパンプレスト/ホップのエンメカ音楽ゲーム、サミー/エポック社のメカドラッグゲームなど、ゲーム性があっても集客が鈍った。メダルゲーム機は擬った演出やフィードバックを加味したものが主流で、とくにブッシュヤーゲーム機にその傾向が強く出ている。なおAM自販機は数機種の出展にとどまった。

遊園施設と乗物機の分野もキャラクターを採用したものが多く、ついでにTVゲームとメダルゲーム分野を、次号でこのほかの分野を詳報。

37th Amusement Machine Show



上はセガ社「ジャンボ・サファリ」のプレイの様子



セガ社「緊急コール救急車」の展示



右の写像は馬を育てレースに挑むセガ社「ダイビオナイスクラブ」の様子

なお同社とSNKのキヤラを使った開発中の格闘ゲーム「SNK VS. CAPCOM」(「ナオミ」基板使用)の一部イメージ映像も紹介した。

コナミ

同社ミニゲーム機「チャップ」シリーズの新作「ステップチャップ」を披露。これは三人用でフットスイッチをタイミン

縦スクロールシューティングゲームシリーズ第三弾で、ため撃ちレベルの調整ができるなどゲーム性の幅を広げパワーアップした。本紙第594号「話題のマシン」参照。

セガ

「戦艦」シリーズ第四弾で、救急車に乗せた負傷者にダメージを与え、病院まで疾走するというドライブゲームに新要素を加味した「救急車」(十月下旬発売予定)を披露した。

定で予価七十二万円)を「モデル3」使用の新作「モンスター」(九月下旬発売予定)と「F355チャレンジャー」(十月下旬発売予定)を披露した。本紙第594号「話題のマシン」参照。

ハウス・オブ・ザ・デッド2」を基に表示される文字をキーボードで素早く入力するとゾンビが倒れるという「ザ・タイビ」(参考出品)を披露。また「ナオミ」用ROM基板タイプとして、パルサー・クルー内でおもちゃのキヤラが戦う「トイファイター」(本紙前号「話題のマシン」参照)を披露した。

動きを大幅に加えた「ダグ」画像となり最大四人まで同時プレイができる「インマイトベースボール」(十月下旬発売予定)と「ビグレッド」(十月下旬発売予定)を披露した。本紙第594号「話題のマシン」参照。

上はタイトーの旅客機格闘ゲーム機「ランディング・ハイ・ジャパン」



左の写像はプレイする「ナミ」(ステップチャップ)の展示



下の写像は彩京の小間のようす。実写撮影込み麻雀ゲームのキャラも登場しアピールした

サミー

縦スクロールシューティングゲームで、二人用の場合に2P側戦艦機が画面上部から、1P側戦艦機が下部からそれぞれ攻撃し合うという新しい試みの対戦形式を採用した「チェンジ・エアープレイ」を参考出品した。

新キャラ三人を追加した麻雀ゲーム「アイドル雀士・スーパードラゴン」(「ナオミ」基板使用)を披露した。

「サミー」は対戦シューティングゲーム「チェンジ・エアープレイ」を参考出品した。

左は彩京の小間のようす。実写撮影込み麻雀ゲームのキャラも登場しアピールした

左は彩京の小間のようす。実写撮影込み麻雀ゲームのキャラも登場しアピールした

37th Amusement Machine Show

AM通信社より感謝をこめて

アミューズメントマシンショー

各社出展内容



日本のAM機の開発は、とくにTVゲーム機を中心に世界的な影響を与えており、AMショーは今後のAM市場の動向を知る上で重要な展示会となっています。今回のショーでも多数の新作が発表され、ここに掲げる特集は、各出展社の新製品を中心とした主な出品内容と展示のようすを伝える写真で構成したものです。

なお掲載については紙面の都合により、本号では①業務用TVゲーム機と②TV音楽ゲーム機、③メダルゲーム機分野のみとし、次号で④その他アーケード機(フリスビーマシン、占機、AM自販機などを含む)、⑤遊園施設(映像シミュレーターを含む)、⑥乗物機、⑦その他(部品の展示、硬貨メカなど)を掲載します。その中で注目すべき製品は太字で示しました。

さて小社の小間(上の写真)ではAMショー特集号(無料配布)を通じて、ご購読申し込みを受け付けました。各地から多くの読者の方々から小社の小間にお立ち寄り下さり誠にありがとうございました。(編集部)

TVゲーム機

ゲーム性に新しい試みジャンルは多様化傾向

TVゲーム分野は今回サミーの対戦シューティングゲームなど、新しい趣向を探り入れようとする開発意欲が見られた。ゲームジャンルは格闘ゲームが激減し、ガンゲームやシューティングゲーム、音楽ゲーム(次の項にまとめて掲載)が増え、格闘ゲームとド

ライブラリゲーム、ガンゲームの画像処理がさらに高度なものになった。

SNK

戦闘ヘリで恐竜をやっつけながら助けを求め、人を救出していくという夢工場開発ネオジオソフト「原初島2」(九月二十日発売、本紙前号「話題のマシン」参照)を披露した。

また派手なアクションを盛り込んだCGドライ

カプコン

アメリカンコミックを採用し立体フィールドを駆け巡りながら戦う武器アクションゲームで、四

台まで同時対戦が可能な「キング・オブ・ファイターズ99」も出品し、一般公開日に同ゲームのコスプレコンテストを実施し盛り上げた。

台まで同時対戦が可能な「キング・オブ・ファイターズ99」も出品し、一般公開日に同ゲームのコスプレコンテストを実施し盛り上げた。



SNKの小間では「サンフランシスコラッシュ2049」、右は「インペリアル」、右下は行列を作った「KOF99」



**大きな窓と明るい照明で景品を魅せる!
ハチとお花畑が目印の大型プライズマシン!!**



- ◆かわいいパチとお花畑で、女性ユーザーの視線を釘付け!
- ◆遊び方は簡単、フック式的にひっかけて商品を落とすだけ!
- ◆目標ペイアウト率に難易度を調節する自動難易度調整機能搭載!
- 使用電源: AC100V±10V(50/60Hz)
- 消費電力: 330W
- 寸 法: 幅1580mm×奥行き1580mm×高さ1985mm
- 重 量: 295kg



Abstract

SNK

株式会社 SNK

本社 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(6339)3311(大代表)
大阪販売 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(6339)5588 FAX

東京販売部 〒102-0094 東京都千代田区北千代3-8-1第2ビル2F TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
名古屋販売部 〒465-0093 愛知県名古屋市中区一社3-100 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545



福岡販売 〒812-0042 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6158 FAX.092(413)8740
 SNK CORPORATION 1-6,ENOKI-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564-0053,JAPAN, TEL.(81)6-6339-5577 FAX.(81)6-6338-7175

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

SNK Home Page URL.
<http://www.neogen.co.jp/>



●新たな「スタンド使い」参戦!! 総勢16人の熱き戦い。
圧倒的な美麗さに応え!「ホース」「マライア」など登場!! CPU専用キャラだった「ヴァニラ」「アイズ」も使用可能に!!
●新機軸「チャレンジモード」搭載!!
ランダムに配られる敵を次々に倒し、最後に勝手をかける!! ゲームオーバー時にはジョセフがキミの戦いぶりを評価してくれる!!
●お馴染みのキャラクターがさらにパワーアップ!!
前作からのキャラクターには<新必殺技・新スーパーコンボ>を追加!! 考えうる最高のゲームバランスにジョジョの奇妙な冒険!完成形誕生!!



© 荒木飛呂彦 & LUCKY LAND COMMUNICATIONS / 集英社
© CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED

CAPCOM FAX 通信 ●好評稼働中!!
最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など
知りたい情報満載!24時間いつでも引き出せます。
FAX: 06-6947-4540

株式会社 カプコン
 <国内販売事業部> ●本 社 / 〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番1号
 ●東京支店 / 〒163-0411 東京都新宿区西新宿2丁目1番1号(新宿三井ビル)
 ★<カプコンホームページ> 最新ゲームのおもしろ情報が満載です。 <http://www.capcom.co.jp>
 ※販売のc用箱は「国内販売事業部」/レンタル・リースのc用箱は「c用部」

OP事業部	TEL 03-3340-7530 FAX 03-3340-7531	関東営業所	TEL 03-3340-0737 FAX 03-3340-0738
札幌営業所	TEL 06-8320-9553 FAX 06-8320-3636	広島営業所	TEL 082-787-1117 FAX 082-787-1781
仙台営業所	TEL 022-285-9531 FAX 022-285-9533	福岡営業所	TEL 092-625-4191 FAX 092-625-4192
名古屋営業所	TEL 052-285-2041 FAX 052-285-2043	福岡営業所	TEL 092-625-5100 FAX 092-625-5101
東京営業所	TEL 03-229-22961 FAX 03-229-229-351		

「64DD」用ソフト披露

ニンテンドウ・スペースワールド

3日間、フリー入場で約17万人が来場

任天堂様の家庭用TVゲーム機向けの最新ソフトなどを一般に紹介する「ニンテンドウ・エクスプレスワールド99」が八月二十七日・二十九日、幕張メッセ新館で開催され、「64DD」用ゲームソフトも披露された。

九七年十一月以来一年九カ月ぶりの開催となるスクドライブ「64DD」を使うネットワークサービス「ランドネット」を十二月一日に開始する。「64DD」用ゲームソフトとして、「巨人のドルフィン」、「シムシティ64」、「FゼロX・エキスパンション」、「タレントスタジオ」など開発中のハヤイトルが紹介された。

海外六社のソフトも参考

この催しはこれまで初の
回のみバイヤーズ・サ
ттаが三日間ともユーザ
ズ・デーとして、一般に
無料で公開された。夏
み期間中であり、三
間で約十七万人が入場し
た。さらに十タイトル
を予定している（開発
任天堂とセガなど。「64
D」用ゲームソフトは、
タイトルが披露された
タイトルが披露された
「64 D」と専用ゲー
ター」の最新作を紹介す

[illegible]

小型化し新価格

23%値下げの6800円

(株)SNN(本社大阪府吹田市、高堂良彦社長)はハンドヘルド型TVゲーム機「ネオジオボックスカラー」の新しいタイプを十月二十一日に出荷することを明らかにした。



ネオジオポケットカラーの新型(右)

ので、全体のプロデュース、企画運営は運営子会社が担当する。
 「メディアアージュ」のメイン施設は、十三スクリーン、複合映画館で、計三千百席ある。ソニーの最新の映像音響技術をもとに、これを中心に、①仕掛「ワイルドシ」異次元の世界を冒険するゲームゾーン「エータイトラクション」などのアトラクション「④リテイル（物販店）」サービス、が加わる。アトラクションでは、ナムコ、ソニー、アーバンエンタテインメント、日本コカコーラ、ポグクスコアレレションがテナントとして参加する。アトラクションへの入場や施設内の支払いには、ソニー開発の非接触ICカードを採用するほか、映画館の指定席予約ではインターネットを利用する。ソニーでは「メディアアージュ」を、都市型エンタテインメント施設と説明しており、百四十億円を投資、年間利用者二千万人を見込んでいる。

各種パフォーマンによる「ひとラクション」、③レストラン／カフェ、



ネオジオポケットカラーの新型(右)

SNKと家庭用開発
社のサクノスは八月
七日、東京、臨海副
都心の一「ゼップ東京」で
「SNK用ゲームソフト
デラカ」をネットオ
ン「SNK VS カブコ
ソフト」制作発表会を
開催した。千八百
名が集まった。

「デラカ」につ
てはサクノスの菊田裕
一郎氏が説明。菊田氏
はサクノスから退社後、

二億円で、すべて同園の買い取りで直営となっている。

「戦慄の閉鎖病棟」は以前は宿泊施設だった四階建ての古い建物を改装したオリジナルのウォークスルー型ホラーハウスで、延べ床面積四千三百五十平方メートル、歩行距離五百メートルという大規模なホラーハウスとしてギネスブックに申請中。内部には死体の人形や人体解剖シーンなどがある。所収シーンなどがあ

二丁用座席が八つ取り付けられている。アームが振揺り子運動を始める、次で第に大きく振られ垂直回転し座席が宙返りする。回転最高時速五十。

中国科学院大学主楼（左）和科学会堂（右）

富士急ハイランドで
最大級のホラー

アトラクションを増設

富士急ハイランド（山梨県富士吉田市、富士急行株式会社）は、大規模ホテル運営の「戦後の閉園病棟」、絶叫マシン「パニックロック」の二種類のアトラクションを新設した園内「トーマスラン」を拡張リニューアルし、いずれも七月十八日

要時間約三十分。利用料ノヤス・ヒシノ明昌製金五百円、総工費一億円。「パニックロック」はオランダのベコマ社製でサノヤス・ヒシノ明昌を通じて導入したもので、時計をモチーフとしたデックのカインドリー婦に設けた約二十名のアーミム先端に、それぞれサスされた。

このほか、「トーマス」はキャラを配置した子ビエラを迷路施設「トーマスマイズ」や水遊び用の池「アスレチック広場（いざな）」などがあり、無料。



ニンテンドウ・スペースワールドで、「64DD」コーナー（下）など



サクノス「クーデルカ」の発表会で、制作の苦勞を語る開発者たち

二階。最高部の高さ約一メートル。定員三十二名。所要時間三分五十秒。利用料金五百円。総工費五億円。

「トーマスランド」のリニューアルは、エリファを四千五百平方メートル拡張遊園施設や迷路施設などを新設したもので、エリファ総面積が一万三千五百平方メートルとなった。総工四億円。

うち遊園施設は二機軸で、定員十八名の電車型ライドがフライングカベットのようには回転する。いたずらクランキー



世界最大のホラーハウス「戦慄の閉鎖病棟」の入口付近

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機——ソフトウェア
(VIDEO GAME SOFTWARE)

前回	機種名 (メーカー名)	MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	2	バーチャストライカー 2 バージョン2000 (セガ社NAOMI) Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	6, 76
2	3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 (SNK ネオジオ) The King of Fighters '99 (SNK)	6, 67
3	1	鉄拳タッグトーナメント (ナムコ) Tekken Tag Tournament (Namco)	6, 52
4	6	ハイパービシバシチャンプ (コナミ) Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	5, 73
5	4	ストリートファイター III サードストライク (カプコン) Street Fighter III 3rd Strike (Capcom)	5, 69
6	5	バーチャストライカー 2 バージョン99 (セガ社) Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	5, 67
7	7	スーパーワールドスタジアム 99 (ナムコ) Super World Stadium 99 (Namco)	5, 16
8	12	対戦ホットギミック 快楽天 (彩京) Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten" * (Psikyo)	5, 08
9	9	バーチャストライカー 2 バージョン98 (セガ社) Virtua Striker 2 ver.98 (Sega)	5, 00
10	11	スーパーパズルボブル (タイトーGネット) Super Puzzle Bobble (Taito)	4, 94
11	14	すくすく犬福 (ビデオシステム) Quiz Lucky Dog* (Video System)	4, 88
12	13	パズループ (ミッチェル) Puzz Loop (Mitchell)	4, 80
13	20	ストリートファイター EX 2 プラス (カプコン) Street Fighter EX2 Plus (Capcom)	4, 76
14	8	ソウルキャリバー (ナムコ) Soul Calibur (Namco)	4, 73
15	-	対戦ホットギミック (彩京) Mahjong Hot Gimmick* (Psikyo)	4, 67
16	10	ストリートファイター ZERO 3 (カプコン) Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	4, 60
17	15	ジャイアントグラム全日本プロレス 2 (セガ社NAOMI) Giant Gram (Sega)	4, 48
18	22	ファイナルロマンス R (ビデオシステム/ビスコ) Mahjong Final Romance R* (Video System)	4, 44
19	27	メタルスラッグ X (SNKネオジオ) Metal Slug X (SNK)	4, 43
20	16	ギャロップレーサー 3 (テクモ) Gallop Racer 3 (Tecmo)	4, 41
21	25	テトリス・ザ・グランドマスター (アrika/カプコン) Tetris The Grand Master (Arika/Capcom)	4, 33
22	24	ジョジョの奇妙な冒険 (カプコン) Jo Jo's Venture (Capcom)	4, 27
23	23	子育てクイズマイエンジェル 3 (ナムコ) Quiz My Angel 3* (Namco)	4, 24
24	-	スパイクアウト・ファイナルエディション (セガ社) Spike Out Final Edition (Sega)	4, 23
25	-	ギャルズパニック S2 (カネコ) Gals Panic S2 (Kaneko)	4, 11

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価
(RATING)

調査クレーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したものです。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■完成品タイプのTVゲーム機
(DEDICATED VIDEOS)

前 回	機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	サイレントスコープ (コナミ) Silent Scope (Konami)	8, 23
2	ドラムマニア (コナミ) Drum Mania (Konami)	7, 94
3	ギターフリース・セカンドミックス (コナミ) Guitar Freaks 2nd Mix (Konami)	7, 40
4	ダンスダンスレボリューション・セカンドミックス (コナミ) Dance Dance Revolution [Dancing Stage] 2nd Mix (Konami) ...	7, 14
5	ロックントレッド (ジャレコ) Rock'n Tread (Jaleco)	6, 77
6	バトルギア (タイトー) Battle Gear (Taito)	6, 76
7	ギタージャム (ナムコ) Guitar Jam (Namco)	6, 74
8	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (DX/UP) (セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	6, 35
9	ビートマニアコンプリートミックス (コナミ) Beatmania [Hip Hop Mania] Complete Mix (Konami)	6, 23
10	タイムクライシス 2 (SD/DX/S) (ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6, 22
11	ビートマニア・フォースミックス (コナミ) Beatmania [Hip Hop Mania] 4th Mix (Konami)	5, 94
12	レースオン (SD/DX) (ナムコ) Race On I (SD/DX) (Namco)	5, 73
13	エアラインパイロット (SD/DX) (セガ社) Airline Pilots (SD/DX) (Sega)	5, 50
14	セガラリー2 (DX/2P) (セガ社) Sega Rally 2 (DX/2P) (Sega)	4, 38
15	バーチャファイター 3 t b (セガ社) Virtua Fighter 3 Team Battle (Sega)	4, 29
16	ガンバール (ナムコ) Point Blank 2 (Namco)	4, 09
17	バーチャコップ 2 (DX/S) (セガ社) Virtua Cop 2 (DX/S) (Sega)	4, 02
18	電車でGO〜 2 高速編 3000番台 (タイトー) Go Go Train 2-3000 (Taito)	4, 00

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

①	3	ストリートスナップ (トワジャパン)	
		Street Snap (Towa Japan)	7.35
2	2	透明マジック (オムロン)	
		Transparent Magic (Omron)	6.88
3	1	エル (メイクソフトウェア)	
		el. (Make Software)	6.63
4	4	デカプリ (アイエムエス)	
		Deka-Pri (IMS)	6.22
5	5	スーパープリクラ21 (アトラス)	
		Super Pricla 21 (Atlus)	6.11
6	7	プリアプリキャンバス (コナミ)	
		Puri Puri Canvas (Konami)	5.69
7	8	なんでもシール委員会 (ジャレコ)	
		Sticker Magic (Jaleco)	4.71

風の音
へ8へ

風の音 (8)

それにしても汗牛充棟の太宰治論が長部さんにもいうように

「気が遠くなるほどの量にのぼっており、とりわけ先駆者の方々の長年にわたる周到な調査は、ど、何年というのがけっこうとんでしまっているんだね。」

長部さん自身もすでに太宰については「神話世界の太宰治」を著している。

そういう状況の中でも多分長部さんがどうしても伝えたいと感じたメッセーじがこの「辻音楽團の唄」にはこめられている。

「神話世界の太宰治」の場合にはどうだったのかとおもふけど、「辻音楽師の唄」を書きはじめる前の作業としては、長部さん用の自前の太宰治年表がつくられたのは当然でしょう。それが長部さんの頭脳の中でおこなわれたのかあるいは別にメモがとられたのかは分らないけど、というのは「辻音楽師の唄」の記述で時々気がつくのは月何日何時ということはきちんと書かれているけど、何年というのがけつてどうとんでしまっているんだね。」

私がおもうには長部さんの脳内ではそういうことが何度も刷りこみが行われていて、長部さんにとってはごく自明なことになっているから何年という記述がなされていないのは年表といことか。

かくて荒正さんが夏目漱石について日記体の著述をしたことがあるが、まさに荒正さんの漱石のように長部日出雄記の太宰の日記が出来あがっていたのではないかとおもいます。日記だから、けっこう何年というのがとんでしまっている。

そういう作業の中で太宰の面白さの源泉である語り口、文体の秘密が把握されてゆく。

この間見ただけだけの伝記について、リットン・ストレイチーの『エドワード・ギボン』はよくつなね。向井敏の紹介によると、

「名士小伝のジョン・オーブリーは『生まれながらの無茶苦茶人間』で『持ち主』『最後まで大ざっぱで、きちやめんで、怠惰で多忙だったが、その性格のままに動きまわろうとした、わずかな伝記の断片に黄金の命に変える』すべてを獲得した。」

「サミュエル・ジョンソン」のジェイムズ・ボズウェルは「怠け者、好色漢、大酒飲み、そして紳士気取りのスノブ」「人生に対して飽くなく欲望をもち、あまりの散らして最後に自分も破壊してしまふ」この男は、その情熱があつたからこそ文明史上最も輝かしい成功をおさめた。

『ローマ帝国衰亡史』の「学問も放蕩も、勤勉も怠惰も、愛情も懷疑心もすべてが適切なバランスを保つていた」そのバランスの均衡感覚から生ずる「秩序」の精神がローマ千年の混沌の上に秩序という奇蹟を打ち建て

長部さんの場合にもいろいろあげることができ、そのうち「疲れを知らぬ好奇心」これは間違いない好奇心「これは間違いない好奇心」これら二致するところがあるでしょう。

あえていわせて頂ければ「わずかな伝記の断片を黄金の命に変える」実生活で太宰治を兄弟のように想えば、そういう人の伝記を書くこと

滾る情熱で自分を破壊する
こととはなく、同時にエ
ドワード・ギボンのように
「すべてが適切なバラ
ンスを保ち」また秩序を
失がたつて「正音楽師
の唄」がもたらす印象は
鮮烈である。

感情が真率であるとい
うのが太宰には長部さん
にも共通しているしね。

「正音楽師の唄」の系
譜は、叔母の添い寝の旋
律と韻律を帯びた昔斬か
ら引高高校時代の義太夫
の稽古へと続く。

一方で長部さんは太宰
の独特の調子の響きのよ
い語り口の源泉を更に遡
って説明しておく。

まだ文字が大家の
ものとなる以前は、気が
遠くなるくらい長い歳月
にわたって、口で語られ
て聞く者の耳に伝わる神
話、伝説、説話、昔斬、
さらには平曲、浄瑠璃、
説経、祭文などの語り物
い。

多分その著書の中から
長部さんはやはり「正音
楽師の唄」への確認のひ
とつとして引いてきてい
る。

彼の文章はまたなな
かなか耳あたりがよくで
きていて、音読する分
には少しも抵抗を感じさせ
ない。彼はそれがすこぶ
得意らしく抑揚をつける
得たうように読んで行
く。

このあたりの音のこと
になると、長部さんの津
軽生れ津軽育ちが羨まし
い。こう書いてあるのだ
い。長部さんには太宰が
読んでいた際の津軽弁独
特のイントネーションや
アクセントがまさに手に
取るように細かなところ
まで分るとおもふけど、
私にはとにかく、太宰の
文の調子の響きはよかつ
たという抽象的な概念な
しか捕えることができな
い。

矢飛圓方

まるち
がめら
あいず
No.344

いうこと、読めるように書くということとはなかなかのことではないのでしょうか、芸妓紅子の話にしても紅子の立場への考慮は別にして太宰治の立場からならりと仕上げてある。俺は前に紅子の立場からの話を覚えて、太宰治についての実にざらついた読後感が残ったことがあったよ。耐まらないよね紅子にしてみれば。もともと伝記としていふこともあれば紅子だけではなくて全ての関係者についてそういえることもある。

「人生に対して飽くなき欲望をもつ」ジェイムズ・ボズウェルはその情熱で成功するが同時に自分も破壊した。長部さん（『振り子』）によって

にまでひろがる口承文藝が多数の享受者を楽しませ、感動させ、涙を流させて、カタルシスを味わわせてきた

そういう流れが義太夫を通して明治のなかへへ浸透してきたというのである。

ばくは晩年の石上玄一郎が成蹊女子短大で教えていたころ、よく阪急電車の中で見かけたおもしろいので懐かしいおもいで読んだのだが、またいつかでいっておうと石上玄一郎も「太宰治論」をしているが、あれは太宰の話というよりも石上自身の話が圧倒的に多いという、ちよっと変わったものだったね。それほど石上は自分への興味がつづよい人であったのかもし

 **新時代のマシンを生み出す**
トータルサプライヤー …………… エイブルコーポレーション

RED EYE
レッドアイ



ドリームアイランド(株)／(有)セイブ開発

★ STARLIGHT ★ CHANCE



3段のヒナ壇に各1段4種類計12ヶのビッグ景品を陳列!!

- コインを入れてスロットを回す
プレイヤーの好きな景品の記号を
ホールド。そしてもう一度ス
ロットを回し景品を3つ揃えら
れ、その記号の景品を払い出す。
- コンティニューは、0～5回ま
で切り替え可能。
- その他、いろいろサービスラ
イがあります。
使ったからのお楽しみ!!

Rally Point 2



- シンプルなゲーム性に迫力サウンドとイルミネーションがドッキング!
- あの名機が完全フルモデルチェンジ!!

(株)アイエムエス／(株)アトラス

株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.

〒171-0014 東京都豊島区池袋4-8-3
TEL 03(3988)2061(代) FAX 03(3986)5180
★インターネットホームページ <http://www.able-corp.com>

SEGA

F355チャレンジ

NAOMI

F355 challenge

通信対戦で
興奮度抜群! ツインタイプ。

世界を代表するゲームプロデューサー・鈴木裕によるリアルレーシング・シミュレーター登場!! 最大8人の通信対戦が可能なツインタイプです。



1,632(W)×1,700(D)×1,935(H) 507kg AC100V 569W
©SEGA 1999



ドリームキャスト用ビジュアルメモリに、
自分の走行データを記録して、
家庭で閲覧することができます。



救急車
エマージェンシーコール
アンビュランス

救急車
EMERGENCY CALL AMBULANCE

救急車独特の緊張感を、
ドラマチックに体験。

交通事故、凶悪事件、大火災……
現代社会に潜む様々な危機。
プレイヤーは、そんな危機から人々
を救う救急隊員となり、負傷者を
事件や事故の現場から救急病院
に搬送します。

945(W)×1,225(D)×1,870(H) 280kg
AC100V 440W ©SEGA 1999

アウトトリガー
アウトトリガー

プレイヤーは「対テロ特殊部隊」の
隊員になり、各種訓練を行う、とい
う設定の4P通信対応のアクション
シューティングゲーム。3D空間を
自由に走り回り、各種武器で攻撃し、
ポイントを競いあていきます。

オニ初、超本格的通信アクションゲーム

SEGA 1999

本社3号館 東京都大田区東堀谷2-12-14

札幌販売 札幌市東区東五条3-2-34
仙台販売 仙台市青葉区中央2-5-3
東京販売 東京都港区新橋5-7-5
大阪販売 大阪市東区東区北1-8-04

電話03(5737)7539 (内線販売部)
電話03(5737)7541 (内線開発部・テクニカル)
電話03(5737)7544 (内線営業部・サービス)
電話03(5737)7523 (内線企画・広報・総務)
電話03(5737)7520 (内線システム・ネットワーク)
電話011(841)02501 (直営札幌)
電話06(5334)5336 (直営大阪)
電話092(452)6843 (直営福岡)
電話052(702)3003 (直営名古屋)

SEGAエンタープライゼス

株式会社 セガ・エンタープライゼス

英文版業界ニュース

Fewer PC Board Games At JAMMA

With arcade operation income dropping for three years in a row and sales of coin-op amusement games and rides in a slump, the Amusement Machine (AM) Show '99 was held on September 9-12, at the Tokyo Big Sight by JAMMA and JAPEA. With the Furai Law situation the same as before and JAMMA's weak leadership, the show turned out to be organizationally inept, as shown by the admittance of exhibits clearly contravening JAMMA's own rules.

Among the exhibits at the AM Show, the number of PC board type videos decreased sharply. However, in the dedicated videos category, Namco and Sega exhibited a variety of product and Konami further expanded its music video game series. With the end of the photo sticker machines boom, almost no new machines were unveiled. As for prizes for crane games, etc., the manufacturers are still continuing to develop new character goods. In the kiddie ride segment, only those rides based on famous characters had any degree of popularity.

New PC board-type games were as follows: Banpresto's puzzle video "Gun Pey", Capcom's fighting video "Spawn" (Naomi board), "Strider 2" (PS board), Eighting's "Great Magic Operation" (CPIII System), Jaleco's "Idol Mahjong III" (Naomi), Kaneko's "Panic Street", Namco's puzzle video "Mr. Driller", Psikyo's shooting "Strikers 1999", "Mahjong Hot Gimmick 3", Sammy's shooting video "Air Blade", Sega's "Sega Tetris", "Toy Fighter", "Dynamite Baseball 99", "Puyo Puro Da!" (all Naomi), SNK's "Prehistoric Isle 2" (NEO-GEO), Taito's puzzle video "Flip Maze", "Mahjong King" (GNet System), and Tecmo's "Dead or Alive 2" (Naomi).

New dedicated videos were as follows: Atari Game/SNK's "San Francisco Rush 2049", "Invasion", Namco's "Crisis Zone", "World Kicks", Sega's "Jambo Safari", "Out Trigger", "Typing of the Dead", "Emergency Call Ambulance", "Derby Owners Club", "F355 Challenge", and Taito's "Power Excavator".

Music videos include Jaleco's "Stepping Stage 2 Supreme", "Rock'n Tread 2", "Starmaker", Konami's

"DDR 3rd Mix", "Beatmania 5th Mix", "Pop'n Stage", "Keyboard Mania", Namco's "Um Jammer Lammy", "Million Hits", Sega's "Samba de Amigo".

SCE To Ship "PS2" In March

Sony Computer Entertainment Inc. (SCE), Tokyo, announced on September 13 that it will ship the 128-bit home video console "Play Station 2" (PS2) on March 4, 2000 in Japan at the price of ¥39,800. It will be shipped in South-east Asia in the summer of 2000, and in North America and Europe in the fall of 2000. For the domestic shipment of "PS2", SCE will prepare one million sets so as to be able to match the expected high demand.

The "PS2" contains the 128-bit CPU "Emotion Engine" developed jointly by SCE and Toshiba, the CG chip "Graphic Synthesizer" developed by SCE, and an "I/O Processor" developed jointly by SCE and LSI Logic. The "PS2" is equipped with the CD drive for using game software for the "Play Station", as well as the main DVD drive. With the DVD drive, game software for the "PS2" or movie DVD is used.

Game software development agreements for the "PS2" have already been entered into by SCE with 89 companies in Japan, 46 companies in North America, and 62 companies in Europe. The names of 84 titles already under development were released. These included Namco's "Tekken Tag Tournament" and Capcom's "Street Fighter EX3".

SCE also announced 45 tool and middleware licensees for supporting the game software development by third parties. Incidentally, tools developed for the "PS2" will be shipped soon to those manufacturers.

SCE also announced that it will start a network service using the "PS2" in 2001. According to the plan, by linking the "PS2" through the CATV net, players can secure multi mega byte content. The company explains that users will be able to download movies as well as video games.

Konami Revises Forecast Up

Konami Co., Ltd., Tokyo, revised its mid-term and fiscal year results up-

wards on September 13. The post-revision forecast of revenue for the mid-term ending September was ¥65,000 million (vs. ¥50,500 million in the previous forecast in May) and net income was ¥10,500 million (vs. ¥3,000 million in the previous forecast).

A post-revision forecast of non-consolidated revenue for the fiscal year to end March 2000 was ¥120,000 million (vs. ¥101,000 million in the previous forecast in May) and net income was ¥13,500 million (vs. ¥6,000 million in the previous forecast). A post-revision forecast of consolidated revenue for the fiscal year was ¥140,000 million (vs. ¥120,000 million in the previous forecast) and final net income was ¥16,000 million (vs. ¥7,000 million in the previous forecast).

According to Konami, home video sales grew more favorably than expected, while, in the coin-op video category, music simulation videos made a hit in Japan, and overseas (particularly in Europe) "Silent Scope" gained popularity. Therefore, the revenue is going to increase more than expected. Also, with the offering of stocks of its subsidiary Konami Computer Entertainment Osaka for public subscription, Konami will include ¥7,500 million in profit on stock sales as a special profit. On the other hand, approximately ¥2,900 million in loss on real estate sales occurs.

Taito Revises Forecast Down

Taito Corp., Tokyo, revised downward its forecast of mid-term and fiscal year results on September 21. The post-revision forecast of revenue for the mid-term ending September was ¥31,000 million (vs. ¥34,800 million in the previous forecast in May) and net loss was ¥3,500 million (vs. ¥700 million of net income in the previous forecast).

A post-revision forecast of revenue

for the fiscal year to end March 2000 was ¥65,000 million (vs. ¥73,000 million in the previous forecast in May) and net loss was ¥3,200 million (vs. ¥700 million of net income in the previous forecast).

Those dropping below the initial forecast are home video games and coin-operation at single-site locations, while results in arcade operation which is the company's main business are said to remain firm. However, since the company must include a loss resulting from inventory appraisal amounting to ¥2,000 million in the home karaoke division and ¥700 million in the division of coin-op games such as photo sticker machines, it was forced to record a deficit for the first time in four years.

Tecmo Revises Mid-Term Forecast Down

Tecmo Ltd., Tokyo, revised downward its forecast of mid-term results on August 30. This was due to the following reasons: it cannot ship the coin-op video "Dead or Alive 2" by September as scheduled, and must wait until October; domestic shipments of the home video game "Monster Force 2" were not as high as expected, and the arcade operation income also dropped below the expected level.

A post-revision forecast of revenue for the mid-term ending September was ¥3,566 million (vs. ¥4,855 million in the previous forecast in May) and net income was ¥110 million (vs. ¥187 million in the previous forecast in May).

Tecmo did not revise the forecast of results for the fiscal year to end March 2000. According to Tecmo, the mid-term shortfall will be covered by the coin-op video "Dead or Alive 2" which is expected to be a hit and the home video "Monster Farm 2" which is expected to sell well in the USA.

FILLMORE GAMES FILLMORE GAMES

! VIDEO GAME PCBS (Used)
!! DELUXE VIDEOS
& SIMULATORS (Reconditioned)
FOR SALE

Visit our websight for more information
<http://www.pic-internet.or.jp/~fillmore/>
E-mail: fillmore@pic-internet.or.jp

FILLMORE, INC.
10-23 Koda 2, Ikeda, Osaka 563-0043, Japan.
Tel: +81(727)54-2535 Fax: +81(727)54-2522



namco

思う存分撃ちまくれ!
クライシスシリーズ最新作!!
クライシスゾーン

SD DX



ファンシーリフター エクセル
(カトウ製作所製)



ファンシーリフター II
(カトウ製作所製)



ミスタードリラー (仮称)



とびこせ!
ジャンプマン



EG
© 1999 by Hitachi Software Engineering

インターネットで最新の製品情報をお知らせいたします
<http://www.namco.co.jp/>

「遊び」を創造する
株式会社 ナムコ

本社 〒146-8655 東京都大田区矢口 2-1-21 TEL 03 (3756) 2311 (大)
東京一都 (株) 〒146-8656 東京都大田区多摩川 2-8-5 TEL 03 (3756) 2311 (大)
(名古屋) 〒461-0001 愛知県名古屋市中区東 1-2-8 TEL 052 (962) 3343 (代)
横浜二都 (大) 〒224-0003 大阪府大阪市東淀川区 1-21-26 TEL 06 (6338) 3511 (代)
(福岡) 〒812-0006 福岡県福岡市博多区上里 2-12-24 TEL 092 (474) 5005 (代)
© 1999 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム機設置基準」を守ってご使用下さい。